

**Hochschule Osnabrück**

University of Applied Sciences

**Fakultät**

**Ingenieurwissenschaften und Informatik**

**Bachelorarbeit**

**Thema der Arbeit**

|  |  |
| --- | --- |
| **Autor:** | Tobias Busch  tobiasbusch@live.de |
| **Fach-Professor:** | Prof. Dr. Frank M. Thiesing |
| **Zweitprüfer** | Andree Josef |
| **Abgabedatum:** | 09.02.2015 |

1. Kurzfassung

**Abstract**

1. Inhaltsverzeichnis

[1 Einleitung 1](#_Toc403651872)

[1.1 Einführung in die Thematik 1](#_Toc403651873)

[1.2 Ziele der Arbeit 1](#_Toc403651874)

[1.3 Vorstellung des Unternehmens/des Projektumfeldes 1](#_Toc403651875)

[1.4 Aufbau des Berichtes 2](#_Toc403651876)

[2 Stand der Technik / Grundlagen 3](#_Toc403651877)

[2.1 Facebook SDK 3](#_Toc403651878)

[2.2 Unity Plugin 3](#_Toc403651879)

[2.3 Unity Plugin 3](#_Toc403651880)

[2.3.1 asd 3](#_Toc403651881)

[3 Anforderungsanalyse 4](#_Toc403651882)

[4 Überschrift 6](#_Toc403651883)

[5 Überschrift 7](#_Toc403651884)

[6 Projektplanung 8](#_Toc403651885)

[7 Zusammenfassung 9](#_Toc403651886)

[A Referenzen 10](#_Toc403651887)

[B Inhalt der CD 11](#_Toc403651888)

1. Abbildungsverzeichnis

**Es konnten keine Einträge für ein Abbildungsverzeichnis gefunden werden.**

1. Tabellenverzeichnis

[Tabelle 0.1 Inhalt der CD 11](#_Toc403644199)

1. Abkürzungsverzeichnis

|  |  |
| --- | --- |
| AR | Augmented Reality |
| B3D | Boxx3D |
| HMD | Head-Mounted Display |
| ODT | Omnidirectional Treadmill |
| SDK | Software Development Kit |
| VR | Virtual Reality |

# Einleitung

## Einführung in die Thematik

## Ziele der Arbeit

## Vorstellung des Unternehmens/des Projektumfeldes

## Aufbau des Berichtes

# Stand der Technik/Grundlagen

## Facebook SDK

Das Facebook SDK für Unity bietet eine Schnittstelle zu den Funktionen von Facebook. Dabei können über Vollbild Dialoge Inhalte aus Unity geteilt werden, z.B. Spielstände oder Screenshots. Um auf diese Funktionen zurückgreifen zu können ist es nötig eine neue Applikation auf der Facebook Seite zu erstellen die dann als Brücke zwischen der Unity Applikation und der Facebook API fungiert. Der nächste Schritt ist der Import der Facebook SDK nach Unity. In Unity muss der Name und die ID der auf Facebook erstellten Applikation hinterlegt werden, damit die Funktionen zur Verfügung stehen. Es wird mit Version 2.0 gearbeitet [@Fac].

## Unity Plugin

## Unity Plugin

### asd

# AnforderungsanalyseWS

## Blub

# Überschrift

# Überschrift

# Projektplanung

# Zusammenfassung

# A Referenzen

**Bücher**

[Bla11] S. Blackman: „Beginning 3D Game Development with Unity: The World’s most widely used multiplatform game engine“, Apress, New York, Mai 2011

[Dör13] R. Dörner et al. (Hrsg): „Virtual und Augmented Reality (VR/AR): Grundlagen und Methoden der Virtuellen und Augmentierten Realität“, 1.Auflage, Springer Verlag, Berlin Heidelberg, 2013

**Webseiten**

zuletzt am 01.11.2014 abgerufen.

[@Dur] Durovis Dive SDK, https://www.durovis.com/sdk.html

B Inhalt der CD

In der beigefügten CD sind folgende Ordner und Dateien enthalten.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Ordnerverzeichnis | Dateien | Beschreibung |
| \Projektbericht | Projektbericht\_BuschTobias.pdf | Der Projektbericht im Portable Document Format (PDF) |
| Projektbericht\_BuschTobias.docx | Der Projektbericht im Microsoft Word Format |
| \Quellen | \*.pdf | benutzte Internetseiten |
| \Bilder | \*.jpg, \*.png | verwendete Bilder in größerem Format |
| \Projekte | SwitchCamera  SceneSwitcher  PanoramaViewer | Umgesetzte und vorgestellte Projekte, Quellcode und Pakete zur Installation |
| \Videos | \*.mp4 | Videos zur Funktion einzelner Applikationen |

Tabelle 0.1 Inhalt der CD

**Erklärung**

Hiermit versichere ich, dass ich meinen Projektbericht selbständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt habe.

Datum: ……......................................................

(Unterschrift)